

**PERAN GURU BK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
SISWA YANG KECANDUAN *SMARTPHONE* MELALUI  
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK**

**Muhammad Buchori Ibrahim**

[Muhammad.buchori@uinsu.ac.id](mailto:Muhammad.buchori@uinsu.ac.id)

PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 203731

Telp.6615683-6622925 Fax.6615683

Email: fitk@uinsu.ac.id

**ABSTRACT**

This study aims to describe the role of BK teacher in increasing the motivation for learning students who are smartphone addicted through group guidance services. This study used qualitative analysis and used the subject called an informer, that is the principal, BK teacher, teachers and the students of 3rd grade of MAN Batu Bara determined by using purposive sampling it is choice of samples by considering that an informant who understands, knows, and feels firsthand the issues that are occurring.

This study shows that the role of BK teacher conducted by a group guidance service that the BK teacher has been given to students of MAN Batu Bara systematically and continually makes positive and effective changes for increasing of student's learning motivation in smartphone addiction, the student who originally used a smartphone to just play games, social media and browsing are now being used to increase the learning motivations by using various learning applications, learning self through online videos and subscriptions with online learning guide such as [www.quipper.com](http://www.quipper.com) and [www.ruangguru.com](http://www.ruangguru.com).

**Keywords:** role of BK teacher, student learning motivation for smartphone addicted.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *smartphone* melalui layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan menggunakan subyek yang disebut Informan yaitu kepala sekolah, guru BK, wali kelas dan siswa kelas XI MAN Batu Bara yang ditentukan dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu pemilihan sampel secara sengaja dan bertujuan dengan

mempertimbangkan bahwa informan yang memahami, mengetahui dan merasakan secara langsung permasalahan yang sedang terjadi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran guru BK yang dilakukan dengan pemberian layanan bimbingan kelompok yang selama ini diberikan oleh guru BK kepada siswa MAN Batu Bara secara sistematis dan berkelanjutan memberikan perubahan positif dan efektif bagi peningkatan motivasi belajar siswa yang kecanduan *smartphone*, siswa yang awalnya menggunakan *smartphone* untuk sekedar bermain *game*, sosial media dan *browsing* kini dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan beragam aplikasi belajar, belajar mandiri melalui video online dan berlangganan dengan bimbel online seperti [www.quipper.com](http://www.quipper.com) dan [www.ruangguru.com](http://www.ruangguru.com).

Kata Kunci : Peran guru BK, Motivasi belajar siswa yang kecanduan *smartphone*

## PENDAHULUAN

Menurut Sardiman, siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memiliki ciri-ciri: ketekunan dalam belajar dan tugas, keuletan menghadapi kesulitan, menunjukkan ketertarikan dalam belajar, kemandirian dalam belajar. Dimuat dalam jurnal tahun 2015 oleh Nurul Jannah, Mudjiran & Herman Nirwana yaitu salah satu ciri siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yaitu ditandai dengan adanya perhatian, konsentrasi, dan ketekunan dari diri siswa tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar dilihat dari perhatiannya terhadap proses belajar yang mana menyangkut minat untuk belajar, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi menampakkan minat yang besar, perhatian yang penuh terhadap belajar dan tugas tanpa mengenal perasaan bosan, apalagi menyerah. Sebaliknya pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, mereka menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindari dari kegiatan belajar.<sup>1</sup> Hal ini menunjukkan bahwa motivasi akan senantiasa berbanding lurus dan merangsang siswa agar tetap memiliki gairah dan motivasi dalam belajar. Motivasi dalam artian ini akan berakibat baik dan memberikan dampak yang signifikan bagi perkembangan diri siswa dalam lingkungan proses belajar tersebut.

Motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang, motivasi ini kerap disebut dengan istilah motivasi intrinsik sedangkan motivasi yang berasal dari luar kerap disebut sebagai motivasi ekstrinsik (Alex Sobur, 2003). siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam proses belajar akan menunjukkan beberapa ciri yang menjadi karakteristik tersendiri diantara siswa lainnya, yaitu memiliki ketekunan dalam belajar dan tugas, keuletan menghadapi kesulitan, menunjukkan ketertarikan dalam belajar, serta kemandirian dalam belajar.

Motivasi dalam proses belajar siswa karena membentuk pribadi siswa agar memiliki sikap belajar tinggi serta menunjukkan minat yang besar, perhatian yang

---

<sup>1</sup>Nurul Jannah, *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*, (Padang: Jurnal UNP, 2015), hal. 119

penuh terhadap proses belajar dan tugas tanpa mengenal perasaan bosan apalagi kata menyerah, dan sebaliknya pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan menunjukkan sikap yang kurang baik dalam proses belajar serta merasa bosan dalam belajar.

Di era milenial ini, saat teknologi digunakan secara masif dalam tiap sendi kehidupan hingga menyebabkan berbagai efek, sebagian efek menguatkan motivasi belajar dan sebagian lagi malah melemahkan motivasi belajar. Penggunaan teknologi secara masif yang paling banyak ditemui saat ini ialah dalam bidang telekomunikasi (informasi dan komunikasi), beragam teknologi ini dapat dijumpai dalam beragam bentuk dengan memanfaatkan visual elektronik dan internet seperti perangkat *komputer/ laptop dan handphone/ smartphone*.

Dewasa kini kian marak pengguna *handphone* dikalangan siswa dan tanpa pengawasan menjadi ancaman serius. Survei yang dilakukan oleh salah satu regulator telekomunikasi di Inggris, Ofcom memperlihatkan remaja di Inggris umur 12 sampai 15 tahun sebagian besar sudah memiliki ponsel cerdas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 58% pengguna adalah remaja putra dan 42% remaja putri. Banyak dari mereka yang mengambil bagian dalam survei Ofcom itu mengaku terobsesi dengan *smartphone* mereka. Sebanyak 37% dari orang dewasa dan 60 % dari remaja menggambarkan diri mereka sebagai orang yang kecanduan. *Handphone* yang digunakan pun beragam, mulai dari yang hanya dapat melakukan komunikasi secara terbatas (telepon dan sms) sampai dapat mengakses internet (*smartphone*). Tanpa disadari penggunaan *smartphone* (ponsel pintar) dalam kehidupan kita telah memasuki taraf kecanduan yang luar biasa dan sebagian besar telah bergantung pada benda ini.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal diatas ialah dengan melaksanakan layanan bimbingan kelompok. Layanan ini secara umum dapat memberikan mengatasi kesulitan yang sedang dialami oleh diri siswa serta untuk mereduksi dampak negatif dan sebagai upaya dalam memperbaiki kecanduan terhadap *smartphone*. Hal ini sesuai dengan pendapat Prayitno (1995) bahwa layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang diberikan agar klien menjadi besar, kuat, mandiri dan dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri klien mencakup masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.

Dalam bimbingan kelompok, setiap peserta kelompok agar mengaktifkan dirinya dan memainkan peran dalam dinamika kelompok tersebut agar memahami pembahasan didalam bimbingan kelompok dan dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Layanan ini akan dilakukan diluar jam mata pelajaran siswa, siswa secara bersama-sama memperoleh kesempatan dalam mengemukakan pikiran dan gagasan dalam memecahkan suatu masalah.

## KAJIAN TEORI

Peran guru bimbingan dan konseling menurut J.Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto dijabarkan sebagai berikut, yaitu :

1. Memberi arah pada proses sosialisasi.
2. Pewarisan tradisi, kepercayaan, nilai-nilai, norma-norma dan pengetahuan.
3. Dapat mempersatukan kelompok atau masyarakat,
4. Menghidupkan sistem pengendali dan kontrol sehingga dapat melestarikan kehidupan masyarakat.<sup>2</sup>

Dalam belajar perlu ditanamkan sikap dan niat yang baik, dilaksanakan dengan baik untuk mencapai hasil atau prestasi belajar yang gemilang, hal ini merupakan harapan bagi semua anak sekolah ataupun orangtua. Dalam belajar diperlukan motivasi sebagai motor penggerak individu, mendorong semangat serta sebagai pengarah. Motivasi dalam belajar dapat memberi penguatan terhadap kegiatan yang dilakukan sehingga memiliki makna dan bermanfaat.

1. Mendorong timbulnya kelakuan atas suatu perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
2. Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Sebagai penggerak, ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.
4. Motivasi memberi semangat seorang pelajar dalam kegiatan belajarnya.
5. Motivasi perbuatan sebagai pemilih dari tipe kegiatan-kegiatan dimana seseorang berkeinginan untuk melakukannya.
6. Motivasi memberi petunjuk pada tingkah laku.<sup>3</sup>

Teori kebutuhan untuk Berpretasi McClelland, McClelland adalah seorang ahli psikologi sosial, menurut beliau perbedaan dalam kebutuhan untuk berprestasi sudah ada sejak anak dalam usia dini. Bahwa dalam belajar terdapat rangkaian dari niat yang baik dan dilakukan dengan baik maka akan menghasilkan prestasi yang gemilang.<sup>4</sup>

Menurut Kimberly Young, kecanduan gadget atau disebut juga kecanduan teknologi adalah sebuah kebiasaan yang melibatkan penggunaan teknologi secara terus menerus dalam berbagai macam aspek dimana penggunaan teknologi biasanya digunakan sebagai pelarian dari konflik dan masalah-masalah hidup yang sedang dihadapi. Tingkat kecanduan telepon pintar didefinisikan sebagai tingkat

---

<sup>2</sup>J.Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 160

<sup>3</sup>Mardianto. *Psikologi Pendidikan*. (Medan: Pedana Publishing, 2014) hal. 190-193

<sup>4</sup>Alex Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2003), hal.273-284

ketergantungan disertai obsesi yang berlebihan terhadap penggunaan *smartphone* yang menyebabkan gangguan dalam kehidupan sehari-hari. Kecanduan ditandai dengan hal berikut ini:

1. Peningkatan penggunaan *gadget* secara bertahap.
2. Jika terlepas dari *gadget* pengguna akan merasa cemas, perasaan gelisah, gugup.
3. Tidak dapat berkonsentrasi pada pekerjaannya.<sup>5</sup>

Untuk mengukur tingkat kecanduan atau intensitas dalam penggunaan *smartphone* yaitu dapat melalui instrumen berupa kuesioner *Smartphone Addiction Scale* (SAS) pertama kali diadaptasi dari kecanduan internet yaitu angket *Internet Addiction Test* (IAT) atau *Internet Addiction Diagnostic Questionnaire* (IADQ) milik Kimberly S. Young (1998),<sup>6</sup>

SAS-SV merupakan kuesioner yang menggunakan skala Likert yang terdiri dari 6 indikator dan 10 pernyataan, setiap pernyataan diberi skor antara 1 - 6 (1: sangat tidak setuju sampai dengan 6: sangat setuju). Indikator dalam SAS-SV ialah :

1. *Daily-Life Disturbance* (masalah kehidupan sehari-hari).
2. *Positive Anticipation* (antisipasi positif).
3. *Withdrawal* (penarikan).
4. *Cyberspace-Oriented Relationship* (hubungan di dunia maya).
5. *Overuse* (penggunaan yang berlebihan).
6. *Tolerance* (toleransi).<sup>7</sup>

Semakin besar skor yang diberikan menunjukkan semakin tingginya risiko kecanduan *smartphone*. Hasil penilaian dibagi berdasarkan jenis kelamin. Dikategorikan menjadi:

1. Laki-laki

Skor  $\geq 31$  : tingkat kecanduan tinggi

Skor  $\leq 31$  : tingkat kecanduan rendah

2. Perempuan

Skor  $\geq 33$  : tingkat kecanduan tinggi

Skor  $\leq 33$  : tingkat kecanduan rendah.

Survei IDC (2012), menyatakan bahwa 4 dari 5 orang memeriksa *smartphone* sebelum memulai aktivitas dan hampir 80% pengguna memeriksa

---

<sup>5</sup>Larasati Aurora Arifin, *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10 – 11 Tahun*, (Semarang: Undip, 2016), hal. 21-22

<sup>6</sup>Diah Putri dkk, *Konstruksi Alat Tes Adiksi Internet*, (Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2014), hal. 8

<sup>7</sup>Kwon M, Lee J-Y, Won W-Y, Park J-W, Min J-A, et al. (South Korea: 2013) Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). PLoS ONE 8(2): e56936.doi:10.1371/journal.pone.0056936

*smartphone* pada 15 menit pertama setelah bangun tidur, serta 70% responden berusia 18-24 tahun banyak menghabiskan waktu dengan menggunakan *smartphone* baik untuk sekedar main games, dan mengecek jejaring sosial agar selalu terhubung dengan pengguna lainnya. Hal ini memicu fenomena terjadinya kecanduan *smartphone*. Kecanduan *smartphone* merupakan gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk menggunakan *smartphone* dan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu penggunaan *smartphone* itu sendiri sehingga menimbulkan perasaan cemas dan gangguan hubungan sosial (Freeman, 2008). Penelitian Envoy (2012) menemukan bahwa dua dari tiga pengguna ponsel di Inggris menderita Nomophobia (*no mobile phone-phobia*), yakni merasa cemas dan takut jika tidak bisa menggunakan ponsel, baik karena kehabisan baterai, kehabisan pulsa, atau tidak ada sinyal.<sup>8</sup>

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, penelitian yang mengacu pada hal bahwa penelitian ini mengutamakan kejadian yang bersumber pada kejadian alamiah di lokasi penelitian yaitu MAN Batu Bara. subjek dari penelitian ini ialah kepala sekolah, guru bimbingan dan konseling, wali kelas, serta siswa MAN Batu Bara. Dalam hal ini, guru BK dan siswa sebagai informan primer sedangkan kepala sekolah dan wali kelas sebagai informan sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan observasi, wawancara terstruktur, dokumentasi serta angket SAS-SV yang diadaptasi dari Min Kwon. Aktivitas dalam analisis data penelitian ini menggunakan model analisis data menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono meliputi reduksi data, penyajian dan kesimpulan/ verifikasi (Sugiyono, 2011). Kemudian untuk pengecekan keabsahan data dilakukan peneliti dengan melakukan triangulasi, yang terdiri dari triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

## TEMUAN PENELITIAN

Pada penelitian di MAN Batu Bara, peneliti menemukan bahwa peran guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *smartphone* dilakukan dengan berbagai upaya pelayanan konseling yang diberikan baik di dalam ruang kelas secara insidental maupun di dalam ruang BK yang telah tersedia di MAN Batu Bara. Melalui koordinator BK setiap guru bimbingan dan konseling saling berbagi peran dan tanggungjawab masing-masing terhadap siswa asuhnya dalam melaksanakan layanan yang diharapkan dapat mengentaskan dan memandirikan siswa. Pelaksanaan layanan yang telah diterapkan

---

<sup>8</sup>Sarip Hidayat dan Mustikasari, *Kecanduan Penggunaan Smartphone dan Kualitas Tidur pada Mahasiswa RIK UI*, (Depok: Jurnal FIK UI, 2014), hal. 2

untuk meningkatkan motivasi siswa yang kecanduan *smartphone* ialah layanan konseling individu, layanan informasi serta bimbingan kelompok.

Peran guru BK di MAN Batu Bara sudah sesuai dengan harapan dan memiliki jadwal khusus serta program BK yang sudah disusun. Untuk setiap pelaksanaan BK biasa dilaksanakan didalam ruang kelas (insidental) maupun di ruang BK, dan guru BK di MAN Batu Bara juga telah membentuk PIK-R (Pusat Informasi Konseling Remaja) yang berfungsi sebagai wadah untuk konseling teman sebaya dan sarana sosialisasi serta perpanjangan tangan BK di MAN Batu Bara. PIK-R saat ini dibawah naungan BK serta bersinergi dengan organisasi siswa intramadrasah untuk memberikan informasi serta manfaat seputar konseling remaja. Hasil wawancara dengan siswa menunjukan bahwa masih ada rasa khawatir, segan, ragu serta ketakutan untuk mengunjungi ruang BK, siswa beranggapan bahwa yang memasuki ruang BK ialah siswa yang sedang mengalami masalah, dalam hal ini guru BK melalui PIK-R secara langsung dapat lebih dekat dengan siswa sehingga anggapan negatif mengenai BK dapat diminimalisir.

Usaha-usaha yang dilakukan oleh guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *smartphone* dilakukan dengan pelayanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan di ruang BK dan pelayanan ini dilaksanakan berdasarkan program BK yang bersumber dari catatan yang dibuat oleh guru BK, laporan wali kelas dan kesediaan siswa secara mandiri. Selain itu dilaksanakan pelayanan konseling individu dan guru BK juga secara rutin melakukan pengecekan *smartphone* setiap dua minggu untuk mengontrol isi konten dan penggunaan yang dilakukan oleh siswa.

Kendala saat ini yang dihadapi guru BK ialah dengan diterapkan kurikulum 2013 yang memiliki pengaruh besar terhadap pelayanan bimbingan dan konseling, karena pada penerapan kurikulum ini BK tidak mendapatkan jam reguler artinya penerapan BK di kelas tidak dapat dilaksanakan secara klasikal. Program BK yang telah dicanangkan rutin dilaksanakan setiap minggu dengan melaksanakan beragam layanan sesuai program klasikal di ruang BK (terjadwal) maupun insidental di ruang kelas. Untuk program BK yang memakai ruang kelas dilaksanakan ketika awal semester seperti kegiatan masa orientasi siswa, penyebaran AUM, sosiometri serta himpunan data dan pelayanan lain seperti layanan informasi, penguasaan konten, penempatan penyaluran dilaksanakan di ruang kelas saat jam pelajaran kosong. Sedangkan untuk pelayanan yang menggunakan ruang BK seperti layanan konseling individu, bimbingan kelompok dan pelayanan lainnya dilaksanakan secara terjadwal dan setiap guru BK secara bergantian memberikan pelayanan tersebut kepada setiap siswa asuhnya.



## PENUTUP

Guru bimbingan dan konseling dapat meningkatkan motivasi belajar melalui berbagai pelayanan BK, kondisi motivasi belajar siswa yang kecanduan *smartphone* berkurang dikarenakan penanganan yang diberikan oleh Guru BK serta hasil dari koordinasi antar tenaga pendidik dalam penggunaan *smartphone* secara berlebihan atau kecanduan menjadi sebuah pemanfaatan dalam penggunaan *smartphone* untuk berbagai hal positif seperti untuk media dalam belajar sehingga dapat mendukung dan meningkatkan motivasi belajar. Peran Guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *smartphone* dengan memberikan pelayanan konseling berupa layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di ruang BK secara teratur dan sistematis sesuai dengan program BK. Guru BK juga secara rutin melakukan pengecekan *smartphone* setiap dua minggu untuk mengontrol isi konten dan penggunaan yang dilakukan oleh siswa. Untuk Kepala MAN Batu Bara diharapkan agar dapat membuat kebijakan serta regulasi bagi guru BK dan tenaga pendidik agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *smartphone*, serta dapat memberikan jadwal khusus BK untuk memasuki kelas sehingga pelayanan yang dilaksanakan selama ini dapat lebih optimal. Guru bimbingan dan konseling agar terus menjalankan tugas dan peran secara maksimal di MAN Batu Bara khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *smartphone* dengan memberikan pengarahan serta melalui pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.



**DAFTAR PUSTAKA**

Alex Sobur, *Psikologi Umum*, Bandung: Pustaka Setia.

Arifin, Larasati Aurora. *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10 – 11 Tahun*, Semarang: Undip Press.

Diah Putri dkk, *Konstruksi Alat Tes Adiksi Internet*, Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.

Hidayat, Sarip dan Mustikasari, *Kecanduan Penggunaan Smartphone dan Kualitas Tidur pada Mahasiswa RIK UI*, Depok: Jurnal FIK UI.

Kwon M, Lee J-Y, Won W-Y, Park J-W, Min J-A, et al. (South Korea: 2013) Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). PLoS ONE 8(2): e56936.doi:10.1371/journal.pone.0056936

Mardianto. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Pedana Publishing.

Narwoko, J.Dwi dan Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, (Jakarta: Kencana.

Nurul Jannah, *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*, Padang: Jurnal UNP.